

## **Optimalisasi Literasi Peserta Didik Melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT), Nobar Literasi, dan Perpustakaan Keliling**

**Faturahman<sup>1)</sup> Fauzia Zuniar Surya<sup>2)</sup>, Lufni Nur Latifah<sup>3)</sup>, Idzni Absharina Alifa<sup>4)</sup>,  
Nurmawan<sup>5)</sup>**

<sup>1)</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [fathrr183@gmail.com](mailto:fathrr183@gmail.com)

<sup>2)</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [fauziazuniar.surya@gmail.com](mailto:fauziazuniar.surya@gmail.com)

<sup>3)</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [lufninurlatifah@gmail.com](mailto:lufninurlatifah@gmail.com)

<sup>4)</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [idznialifa43420@gmail.com](mailto:idznialifa43420@gmail.com)

<sup>5)</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [nurmawan@uinsg.ac.id](mailto:nurmawan@uinsg.ac.id)

### **Abstrak**

*Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masyarakat. Artikel ini membahas upaya optimalisasi peran mahasiswa KKN UIN Bandung dalam bidang pendidikan di Kelurahan Andir melalui pelaksanaan berbagai program kerja, seperti nobar literasi, Teams-Games-Tournaments (TGT), dan perpustakaan keliling yang bekerja sama dengan Dispusipda Jabar. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan nobar literasi mampu meningkatkan minat baca anak-anak, metode TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui pendekatan yang menyenangkan, dan perpustakaan keliling berhasil memperluas akses buku dan sumber belajar bagi masyarakat setempat. Temuan ini menekankan pentingnya kolaborasi antara mahasiswa, institusi pendidikan, dan lembaga pemerintah untuk mendukung keberlanjutan program-program pendidikan yang inovatif dan berkelanjutan di Kelurahan Andir. Partisipasi aktif mahasiswa KKN Sisdamas dalam bidang pendidikan mampu memberikan dampak yang positif dan berkelanjutan dalam meningkatkan literasi dan kesadaran pendidikan*

**Kata Kunci:** Nobar literasi, TGT, Perpustakaan Keliling

### **Abstract**

*Community Service Program (KKN) students play a strategic role in enhancing the quality of education in society. This article discusses the efforts to optimize the role of UIN Bandung KKN students in the field of education in Kelurahan Andir through the implementation of various programs, such as literacy-themed movie screenings, Teams-Games-Tournaments (TGT), and a mobile library in collaboration with Dispusipda Jabar. The research method*

*used is descriptive qualitative, with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The findings show that the literacy-themed movie screenings effectively increased children's reading interest, the TGT method enhanced conceptual understanding through an engaging approach, and the mobile library successfully expanded access to books and learning resources for the local community. These findings highlight the importance of collaboration between students, educational institutions, and government agencies to support the sustainability of innovative and sustainable educational programs in Kelurahan Andir.*

**Keywords:** *Literacy-themed movie screenings, Teams-Games-Tournaments (TGT), Mobile library, Community*

## **A. PENDAHULUAN**

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa di Indonesia. Program ini bertujuan untuk mengembangkan kepekaan sosial mahasiswa dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah dalam konteks kehidupan nyata masyarakat (Purnami, 2018). Dalam pelaksanaan KKN di Kelurahan Andir, tim mahasiswa telah merancang serangkaian kegiatan inovatif yang berfokus pada peningkatan literasi dan penambahan kosa kata bahasa Inggris di SD Negeri Jati 02.

Salah satu program unggulan yang diselenggarakan adalah "Nobar Literasi" atau Nonton Bareng Literasi. Kegiatan ini menggabungkan unsur hiburan dan edukasi melalui pemutaran film-film yang mengandung nilai-nilai literasi dan pendidikan. Melalui diskusi pasca pemutaran film, peserta didik diajak untuk menganalisis pesan-pesan penting dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga merangsang kemampuan berpikir kritis dan pemahaman kontekstual.

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, tim KKN mengimplementasikan metode Teams Group Tournament (TGT) Vocabulary English. Metode pembelajaran kooperatif ini memadukan unsur kompetisi dan kolaborasi, di mana peserta dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bersaing dalam permainan kosakata yang menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata, tetapi juga membangun semangat kerjasama dan motivasi belajar peserta didik. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, tetapi juga memperkuat kerja sama dan rasa percaya diri mereka.

Selain kedua program tersebut, kegiatan perpustakaan keliling juga menjadi bagian integral dari program KKN ini. Perpustakaan keliling dirancang untuk memberikan akses yang lebih luas terhadap bahan bacaan berkualitas bagi peserta didik di SD Negeri Jati 02. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah

mendapatkan buku-buku yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka . Perpustakaan keliling juga bertujuan untuk menumbuhkan budaya membaca di kalangan masyarakat, yang pada akhirnya akan mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Dari kombinasi ketiga program ini mencerminkan pendekatan holistik dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan literasi. Dengan memadukan aspek hiburan, kompetisi, dan aksesibilitas, diharapkan program-program ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi peserta didik di SD Negeri Jati 02. Melalui serangkaian kegiatan ini, mahasiswa KKN tidak hanya berkesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan akademis mereka, tetapi juga belajar langsung dari kearifan lokal dan dinamika sosial masyarakat. Pengalaman ini diharapkan dapat membentuk kepribadian mahasiswa yang lebih peka terhadap kebutuhan masyarakat dan mampu berkontribusi secara nyata dalam pembangunan bangsa.

## **B. METODE PENGABDIAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat khususnya siswa/i di Sekolah Dasar berupa partisipasi dalam mengajar dengan membawa program Nobar Literasi, Teams Games Tournament, serta Perpustakaan Keliling yang dilaksanakan di SDN Jati 02 Kelurahan Andir, Kecamatan Baleendah. Mahasiswa KKN Sisdamas Kelompok 22 melaksanakan kegiatan tersebut untuk kelas 4, kelas 5, dan kelas 6 dengan jumlah siswa/i kurang lebih 179 orang.

Metode pengabdian Sisdamas atau berbasis pemberdayaan masyarakat, memadukan penelitian dan pengabdian yang terbagi menjadi 4 siklus atau tahapan yaitu refleksi sosial, pemetaan sosial, pelaksanaan, dan evaluasi program. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan metode observasi atau melihat dan memahami kondisi di lapangan. Adapun objek dari program ini adalah murid kelas 4, kelas 5, dan kelas 6 di SDN Jati 02 yang berjumlah kurang lebih 179 orang.

Selain itu, penulis juga menggunakan metode pendekatan partisipatif dimana peran aktif mahasiswa serta keterlibatan aktif siswa/i di Sekolah Dasar sangat diutamakan. Kegiatan mengajar dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2024 s.d. 22 Agustus 2024, dan Perpustakaan keliling (Pusling) pada tanggal 27 Agustus 2024.

## **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Pada bidang pendidikan, kegiatan yang dilakukan yaitu Partisipasi mengajar di SD Negeri Jati 2. Sebagai upaya menumbuhkan minat literasi siswa, kegiatan yang dilakukan yaitu Nobar literasi, Teams Games Tournament (TGT), serta mengundang Perpustakaan Keliling (Pusling) Jawa Barat.

Partisipasi mengajar merupakan kegiatan dimana mahasiswa KKN ikut berperanaktif dalam proses mengajar di sekolah, yaitu dilakukan kegiatan partipasi

mengajar. Literasi merupakan program yang kami ajukan kepada sekolah guna berpartisipasi menumbuhkan minat baca siswa yang kian terkikis.

Kegiatan ini dilaksanakan dari tanggal 6 Agustus sampai dengan 27 Agustus 2024.

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan sosialisasi dan koordinasi, yaitu mendatangi pihak sekolah yang akan dijadikan tempat kegiatan partisipasi mengajar, melakukan pemaparan rencana, serta outcome dari kegiatan, dan meminta izin pada pihak sekolah bahwasannya akan dilakukan kegiatan partisipasi mengajar pada sekolah tersebut.

## D. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Nobar Literasi



Kegiatan Nobar Literasi merupakan salah satu program yang dilaksanakan dalam rangka Kuliah Kerja Nyata (KKN). Program ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman literasi siswa-siswi melalui metode yang menyenangkan dan interaktif. Nobar Literasi ini dilaksanakan di tiga kelas yang berbeda, yaitu kelas 4, kelas 5, dan kelas 6. Setiap kelas diberikan tontonan yang berbeda, yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan edukasi masing-masing kelas.

Rangkaian kegiatan Nobar Literasi diawali dengan pemberian materi mengenai unsur ekstrinsik dalam karya sastra. Materi ini bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada aspek-aspek yang mendukung cerita, seperti latar, tema, dan pesan moral yang

ingin disampaikan oleh penulis. Setelah materi disampaikan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi nonton bareng (nobar) film atau video edukasi yang relevan dengan materi yang telah dijelaskan. Pemilihan tontonan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing kelas.

Setelah sesi nobar, para siswa diberi kesempatan untuk maju ke depan kelas dan mempresentasikan pemahaman mereka tentang unsur ekstrinsik yang telah dipelajari. Siswa-siswi diajak untuk berdiskusi dan mengungkapkan pendapat mereka mengenai film atau video yang telah ditonton, serta mengaitkannya dengan materi yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan literasi siswa, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara di depan umum. Program ini berhasil menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

## **2. Teams Games Tournament (TGT)**

Mulyasa (2014) menyatakan sebuah pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut diperlukan upaya pengajar untuk mengembangkan keaktifan siswa sebagai penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam rangka pelaksanaan program kerja di bidang pendidikan, salah satu program yang dilaksanakan yaitu Teams Games Tournament (TGT): English Vocabulary. Slavin (2015) menyatakan bahwa TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetesi dengan kelompok lain sehingga memunculkan minat siswa untuk belajar.

Program TGT ini dilaksanakan di SDN Jati 02 yang berlokasi di Kelurahan Andir, dan terbagi menjadi 3 kelas, diantaranya kelas 4, kelas 5, dan kelas 6. Setiap kelas memiliki topik yang berbeda, seperti halnya di kelas 4 topik yang dipelajari yaitu "Animals", untuk kelas 5 yaitu "Family", dan kelas 6 yaitu "Classroom things". Melalui permainan yang kompetitif dan interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris, mengembangkan kerjasama tim, dan memotivasi siswa belajar bahasa Inggris dengan suasana yang berbeda.

Untuk langkah-langkah pelaksanaannya yang pertama yaitu siswa dibagi menjadi tiga tim, di kelas 4 dibagi menjadi 20 orang setiap timnya, di kelas 5 dan kelas 6 dibagi menjadi 18 orang setiap tim. Sebelum pertandingan dimulai, pengajar memberikan materi terlebih dahulu mengenai beberapa kosakata sesuai dengan topik yang dibawakan. Seluruh tim diminta untuk mengingat kosakata tersebut, baik itu cara pengucapannya, maupun pengejaan bahasa Inggrisnya. Langkah selanjutnya yaitu setiap tim terbentuk, terbagi menjadi dua kelompok kecil. Pertama yaitu kelompok diskusi yang bertugas untuk berdiskusi dan memikirkan jawaban yang benar mengenai bahasa Inggris dari kata bahasa Indonesia yang disebutkan oleh pengajar (cont. Meja = Table). Yang kedua yaitu tim penulis yang bertugas menuliskan kata bahasa Inggris sesuai hasil diskusi, satu orang hanya boleh menuliskan satu huruf saja, misalnya dari kata "TABLE" satu siswa hanya boleh menuliskan huruf "T", siswa selanjutnya menuliskan huruf "A", dan seterusnya hingga kata "TABLE" berhasil ditulis. Kelompok yang benar dan selesai pertama akan mendapatkan satu poin. Setiap

kelompok dapat bertukar peran agar semua siswa memiliki kesempatan berdiskusi dan menulis.



Selama kegiatan, siswa menunjukkan kemampuan kerjasama yang baik. Mereka mampu berdiskusi dengan efektif dalam Kelompok Diskusi dan melaksanakan tugas penulisan dengan koordinasi yang baik dalam Kelompok Penulis. Observasi menunjukkan bahwa 85% dari siswa mampu berpartisipasi aktif dan bekerjasama dengan anggota tim lainnya. Meskipun terdapat sedikit kelompok baik itu dengan kelompok lain maupun kelompoknya sendiri, namun pengajar dan juga para siswa mampu menyelesaikan konflik tersebut dengan baik. Sebagian besar siswa juga mampu mengingat banyak kosakata yang telah diberikan oleh pengajar sesuai topik yang sudah ditentukan. Hal tersebut dapat dilihat saat mereka menuliskan kosa kata yang diintruksikan pengajar dengan tepat.

### 3. Perpustakaan Keliling (PUSLING)

Upaya untuk meningkatkan literasi di kalangan anak-anak menjadi perhatian serius di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Sebagai bagian dari komitmen untuk mengatasi tantangan ini, mahasiswa KKN berkolaborasi dengan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Provinsi Jawa Barat (DISPUSIPDA JABAR) dalam meluncurkan program Perpustakaan Keliling di SD Negeri Jati 02. Inisiatif ini bertujuan untuk membawa akses literasi langsung ke sekolah dan mendorong minat baca di kalangan siswa. Dengan dukungan penuh dari Kepala Sekolah SD Negeri Jati

02, program ini tidak hanya menyediakan bahan bacaan yang bervariasi tetapi juga mengintegrasikan kegiatan literasi. Harapannya, program ini dapat menjadi tonggak penting dalam membangun budaya literasi yang kuat di kalangan peserta didik, serta memperkuat kerja sama antara mahasiswa KKN dan lembaga pendidikan setempat.

Pada dasarnya, gagasan program Perpustakaan Keliling ini bertujuan untuk merespons berbagai kendala yang menghambat perkembangan literasi dan keterbatasan keberagaman buku bacaan di kalangan anak-anak. Banyak sekolah di Kabupaten Bandung masih menghadapi tantangan serius dalam hal akses terhadap bahan bacaan yang memadai, rendahnya minat baca di kalangan siswa, serta kurangnya kesadaran akan pentingnya literasi sebagai pondasi pendidikan. Program ini dirancang sebagai solusi untuk mendekatkan akses bahan bacaan berkualitas ke sekolah-sekolah yang membutuhkan, sekaligus mendorong tumbuhnya budaya membaca sejak dini. Selain itu, program ini juga berusaha untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya literasi sebagai bekal masa depan, dengan melibatkan berbagai pihak, termasuk mahasiswa KKN, dan guru, dalam mendukung dan memperkuat ekosistem literasi yang berkelanjutan. Dengan upaya bersama ini, diharapkan generasi muda dapat memiliki akses yang lebih baik terhadap pengetahuan, sehingga mampu meningkatkan kemampuan literasi dan berpikir kritis mereka di masa depan.

Program perpustakaan keliling (Pusling) yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKN UIN Bandung di Kelurahan Andir merupakan salah satu inisiatif untuk meningkatkan akses siswa terhadap bahan bacaan di sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan melalui kolaborasi dengan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah (Dispusipda) Jawa Barat, yang menyediakan mobil perpustakaan beserta koleksi buku. Program perpustakaan keliling ini dilaksanakan sebagai kegiatan satu hari di SD Negeri Jati 02. Mahasiswa KKN bertanggung jawab dalam menghubungi tim Dispusipda Jabar untuk mengatur kedatangan mobil perpustakaan ke sekolah tersebut. Pada hari pelaksanaan, mobil perpustakaan ditempatkan di area sekolah, dan siswa-siswa dari berbagai kelas dijadwalkan secara bergiliran untuk mengunjungi perpustakaan.

Selama kunjungan perpustakaan keliling, siswa diberikan kesempatan untuk membaca buku yang tersedia, dengan bimbingan dari mahasiswa KKN yang bertindak sebagai fasilitator. Selain itu, kegiatan mendongeng dan sesi tanya jawab diadakan untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan konten literasi yang disediakan. Program ini dirancang untuk menarik minat siswa terhadap buku dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam membaca.



Meskipun program ini hanya berlangsung satu hari, dampaknya cukup signifikan dalam meningkatkan antusiasme siswa terhadap kegiatan membaca.

Respon positif dari siswa terlihat dari tingginya partisipasi dalam kegiatan membaca dan interaksi yang aktif selama sesi tanya jawab. Guru-guru di sekolah juga memberikan tanggapan positif, menyatakan bahwa program ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memperkaya pengalaman literasi siswa.

Salah satu tantangan utama dalam pelaksanaan program ini adalah waktu yang terbatas, yang membuatnya sulit untuk mencakup semua siswa secara merata. Namun, dengan pengaturan waktu yang efektif dan kerja sama yang baik antara mahasiswa KKN dan pihak sekolah, tantangan ini dapat diatasi. Dari pengalaman ini, mahasiswa KKN belajar tentang pentingnya koordinasi yang baik dan fleksibilitas dalam menjalankan program-program pendidikan.

Untuk program serupa di masa mendatang, direkomendasikan agar kegiatan perpustakaan keliling dapat dijadwalkan secara berkala, sehingga manfaatnya dapat dirasakan lebih luas oleh siswa. Selain itu, integrasi kegiatan literasi tambahan, seperti workshop menulis atau klub membaca, dapat membantu memperkuat dampak program ini dalam jangka panjang.

## **E. PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai wujud pengabdian mahasiswa kepada masyarakat sekitar memberikan dampak positif bagi daerah yang dikunjunginya. Kelompok bidang pendidikan KKN Posko 22 melaksanakan pengabdian masyarakat ini di RW.001, Kelurahan Andir dengan fokus pada program Bidang Pendidikan. Pada Bidang pendidikan masih mempunyai beberapa permasalahan yang kita hadapi dalam bidang pendidikan di Kelurahan Andir memiliki ciri khas dan tantangan tersendiri terutama dalam literasi baca yang masih kurang. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, upaya yang dilakukan mahasiswa yaitu mengajar menggunakan metode nobar dan TGT. Selain itu, Mahasiswa KKN 22 mengundang Perpustakaan Keliling daerah Jawa Barat bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar dan pengembangan keahlian anak-anak dalam meriviu buku bacaan. Dengan adanya Pusling memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan dan mengasah sistem kerja otak.

### **Saran**

Untuk orang tua dan guru diharapkan agar lebih antusias terhadap adanya program dan juga ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh mahasiswa kkn dengan memberikan dorongan dan dukungan kepada siswa agar mau mengikuti kegiatan terutama dalam Bidang Pendidikan.

## **F. UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, selaku penanggung jawab KKN SISDAMAS 2024
2. Ketua LP2M Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung



3. Dr. Nurmawan, M.Ag Selaku Dosen Pembimbing Lapangan
4. Bapak Kepala Kelurahan Andir
5. Bapak Kepala RW 001
6. Bapak Ketua RT 4
7. Kelompok 22 KKN Sisdamas Universitas Islam Negeri Sunan Gunung DjatiBandung

#### **G. DAFTAR PUSTAKA**

Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Retrieved from PT Remaja Rosdakarya.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Retrieved from Nusa Media.

Purnami, N. H. (2018, Juli-Desember). Model Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integratif Interaktif Berbasis Pada Pengembangan Masyarakat yang Produktif Inovatif dan Kreatif. *Jurnal Penelitian Agama dan Masyarakat*, 2.